

## ЛЕКСИЧЕСКАЯ НЕОДНОЗНАЧНОСТЬ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ РЕЧЕВОЙ ЭКСПРЕССИИ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ НОНСЕНСА

Одними из наиболее частых проявлений абсурда и нонсенса вне художественного литературного пространства являются креолизованные тексты, публикуемые на просторах интернета в виде web-комиксов, рисованных историй, демотиваторов и мемов. Анализируя взаимоотношения между вербальными и невербальными компонентами в поликодовых сообщениях жанра нонсенс, мы отмечаем тенденцию к игре на лексическом уровне текста, который являет собой, пожалуй, самое большое пространство для реализации языковой игры (далее — ЯИ). Благодаря многозначности слов и их смысловой вариативности, языковая шутка может реализоваться через лексику и в определенном контексте выявить новые смыслы, которые прежде были незамеченными. Более того, помимо уже известных значений, каждое слово образует вокруг себя некий семантический вакуум, связанный в сознании каждого конкретного индивидуума с какими-либо личными ассоциациями — жизненными ситуациями и контекстами.

Основным приемом ЯИ на лексическом уровне является омонимия, при которой языковая шутка актуализируется за счет подмены привычного читателю второстепенного значения слова основным. Таким образом зачастую происходит буквализация метафоры — закодированная метафора реализуется и лишается своей внутренней сопряженности; причем, если в литературе потенциальное прямое значение метафоры раскрывается непосредственно в тексте, то в случае с комиксами и иллюстрациями деметафоризация происходит посредством изображаемого. Так, например, фраза «я могу смотреть на тебя часами», где слово «часами» подразумевает под собой длительный временной период, превращается в абсурд при сочетании с изображением человека, у которого вместо глаз часы.

Обширное поле для языковой игры предоставляет и омофония: совпадающие по звучанию слова, различные по значению и написанию, актуализируют теорию обманутого ожидания, когда осмысленное содержание текста превращается в абсурд. Философ, психо-

лог Теодор Липпе называл подобный эффект «законом психического затора», который, по его мнению, является основой любого удивления и интереса. Суть этого закона в следующем: человек ожидает одну ценность, но вместо нее внезапно возникает другая, не соответствующая ситуации. Подобная подмена пробуждает интерес из-за своей нетипичности и способствует накоплению «психической энергии», освобождением от которой является смех. Авторы комиксов и картинок с омофонией играют именно на контрасте двух смыслов, добавляя к текстовой составляющей визуальную, что усиливает эффект комичности. Так, например, мем «я и диод» изображает рисованного человека и электронный элемент, улыбающихся и держащихся за руки, таким образом, фраза «я идиот» приобретает двойника с совершенно абсурдным смыслом. Еще одним примером омофонии является картинка «Штрих-кот», на которой нарисован силуэт кота, закрашенный в виде штрихованного кода. Такая игра позволяет взглянуть на привычную, бытовую реальность с наивной, даже детской, точки зрения и превратить обычную маркировку изделий в кота.

Не менее известна в Интернет-коммуникации картинка «Медведь собирает грибы в лису», на которой изображен медведь, идущий по березовому лесу и собирающий мухоморы, но не в корзину, а в мертвую лису. Омофонами здесь выступают предложный падеж слова *лес* и винительный падеж слова *лиса*; таким образом, и без того нонсенсная ситуация «медведь собирает грибы в лесу» за счет смены второстепенного члена предложения (обстоятельство места становится дополнением) приобретает абсурдный характер.

Таким образом, отношения между визуальным и вербальным компонентами в web-комиксе, построенные на игре с лексическим уровнем языка, — это отношения внутри текстов с полной креолизацией, которые представляют более плотное слияние компонентов. Можно выявить их полную созависимость и, как следствие, непроницаемость системы для каких-либо структурных дополнений; причем связующим звеном в этих отношениях становится языковая игра, актуализирующая текстовый потенциал.